

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Deskripsi

Pengertian masing-masing kata dari judul “Taman Satwa Taru Jurug Surakarta sebagai Taman Wisata Edukasi Ramah Anak” adalah sebagai berikut :

- Taman Satwa : Merupakan Taman wisata yang pada masa awalnya merupakan
Taru Jurug pindahan Kebun Binatang Sriwedari yang lebih dikenal dengan
Surakarta sebutan “ Kebun Rojo” ; didirikan Sri Susuhunan Paku
Buwono X pada tanggal 17 Juli 1901 dan merupakan Kebun
Binatang tertua yang pada awalnya merupakan tempat hiburan
bagi keluarga Raja. Taman Satwa Taru Jurug berlokasi ditepian
sungai Bengawan Solo, Sekitar 10 km dari pusat kota
Surakarta, dan memiliki luas sekitar 13,9ha
(Sumber : <http://solozoo.id/>, Diakses pada tanggal 30
Desember 2020)
- Taman Wisata : Hutan wisata yang memiliki keindahan alam, baik keindahan
nabati, hewani, maupun alam itu sendiri yang mempunyai
corak khas untuk dimanfaatkan bagi kepentingan rekreasi dan
kebudayaan
(Sumber : <https://kbbi.web.id/taman>, diakses pada tanggal 30
Desember 2020)
- Wisata : Berpergian bersama-sama (untuk memperluas pengetahuan,
bersenang-senang, dan sebagainya
(Sumber : <https://kbbi.web.id/wisata>, diakses pada tanggal 30
Desember 2020)
- Edukasi : Edukasi atau pendidikan berasal dari bahasa Latin
yaitu *ducare*, berarti “menuntun, mengarahkan, atau
memimpin” dan awalan *e*, berarti “keluar”. Jadi, pendidikan
berarti kegiatan “menuntun ke luar”. Setiap pengalaman yang
memiliki efek formatif pada cara orang berpikir, merasa, atau

tindakan dapat dianggap pendidikan. Pendidikan umumnya dibagi menjadi tahap seperti prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah.

(Sumber : <https://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan>, diakses pada tanggal 30 Desember 2020)

Ramah Anak : Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) adalah ruang yang dinyatakan sebagai tempat dan atau wadah yang mengakomodasi kegiatan anak bermain dengan aman dan nyaman, terlindungi dari kekerasan dan hal-hal lain yang membahayakan, tidak dalam situasi dan kondisi diskriminatif. Lenny menjelaskan menciptakan ruang publik dan infrastruktur yang ramah anak seperti Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) adalah upaya menjamin pemenuhan hak anak dan menciptakan kawasan atau wilayah yang mendukung proses tumbuh kembang anak. Di samping merupakan salah satu indikator Kabupaten/Kota Layak Anak untuk mencapai Indonesia Layak Anak (IDOLA) 2030

(Sumber : <https://www.kemenpppa.go.id/>, diakses pada tanggal 1 Januari 2021)

Dapat disimpulkan pengertian dari Taman Satwa Taru Jurug Surakarta sebagai Taman Wisata Edukasi Ramah Anak merupakan perancangan dan perencanaan dari suatu kawasan kebun binatang dengan pengembangan wisata edukasi yang mengedepankan konsep ramah anak sebagai langkah pemenuhan hak anak untuk merasa aman dan nyaman di lingkungan luar.

1.2 Latar Belakang

1.2.1 Kebutuhan Wisata Edukasi Ramah Anak

Wisata pendidikan yang populer dengan istilah *educational tourism* menjadi pasar baru dalam ranah jasa pariwisata. Hal ini ditengarai dari keinginan wisatawan untuk lebih mengetahui daerah tujuan wisata dan menyebabkan pergeseran tren preferensi wisatawan menuju kegiatan minat khusus dengan partisipasi yang lebih intensif di daerah wisata yang dikunjunginya (Purnawan & Sudana, 2012). Menurut Rodger (1998), wisata edukasi atau *edutourism* adalah suatu program dimana wisatawan berkunjung ke suatu lokasi wisata dengan tujuan utama untuk memperoleh pengalaman pembelajaran secara langsung di obyek wisata tersebut.

Wisata edukasi berkaitan erat dengan salah satu metode pembelajaran yang dapat dilakukan pada pendidikan anak usia dini, yaitu metode karya wisata. Metode karya wisata sendiri merupakan suatu metode pembelajaran dengan mengajak peserta didik ke suatu tempat tertentu untuk mempelajari sesuatu yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan (Lestari & Prima, 2019). Keberadaan edukasi alternatif secara informal ini dapat melengkapi proses pembelajaran pada anak sehingga tumbuh kembang mereka akan semakin baik.

Metode karya wisata berkaitan dengan materi-materi yang melibatkan anak secara langsung dan bersifat nyata dalam lingkungannya. Melibatkan anak secara langsung akan membawa pengaruh yang baik bagi anak, yaitu meningkatkan kemampuan anak dalam hal motorik maupun verbal. Menurut Wondal (2015), metode karya wisata dapat meningkatkan kemampuan bercerita anak, kurang lebih hingga 50%. Selain itu ketika anak diberikan waktu untuk bermain di luar, mereka akan menunjukkan ketertarikan serta rasa ingin tahu yang tinggi yang kemudian dapat mengoptimalkan semua aspek perkembangannya. Guru maupun *guide* juga dapat berperan sebagai pemacu untuk mencapai tujuan dari pendidikan karya wisata tersebut.

Untuk mengoptimalkan peran wisata edukasi dalam perkembangan anak, lingkungan wisata diharapkan dapat memenuhi kebutuhan dari anak. Perwujudan lingkungan wisata yang ramah anak tentunya dibutuhkan agar anak dapat mendapatkan hak mereka untuk merasa aman dan nyaman saat berada di kawasan

wisata. Salah satu perwujudan dari lingkungan yang ramah anak adalah mengutamakan aspek keselamatan hidup anak dari permainan dan hiburan ekstrim yang dapat membahayakan nyawa atau keselamatan anak, menjamin fasilitas yang ada mudah dijangkau dan tidak membahayakan anak. Selain itu hal penting lainnya adalah memiliki layanan sistem keamanan berdasarkan kebutuhan anak dengan memprioritaskan pencegahan penculikan di tempat wisata outdoor. (Sugiarti, Sastrawan, Ariwangsa, & Putri, 2020)

1.2.2 Taman Satwa Taru Jurug sebagai Wisata Edukasi Ramah Anak

Taman Satwa Taru Jurug Surakarta (TSTJS) atau biasa dipanggil oleh masyarakat awam dengan *Kebun Binatang Jurug* merupakan Taman wisata yang pada masa awalnya merupakan pindahan Kebun Binatang Sriwedari yang lebih dikenal dengan sebutan “Kebun Rojo”; didirikan Sri Susuhunan Paku Buwono X dan merupakan Kebun Binatang tertua yang pada awalnya merupakan tempat hiburan bagi keluarga Raja (berisi koleksi satwa) hingga akhirnya berkembang sebagai tempat rekreasi untuk masyarakat. Taman Satwa Taru Jurug berlokasi ditepian sungai Bengawan Solo, Sekitar 10 km dari pusat kota Surakarta, dan memiliki luas sekitar 13,9ha (Jurug Solo Zoo, 2020)

Menurut Fauzia Agustini (2010), salah satu peran dan fungsi sebuah kebun binatang dalam lingkup pendidikan adalah sebagai sarana pengetahuan kepada masyarakat luas mengenai pentingnya konservasi alam dan lingkungan melalui peragaan maupun pertunjukan satwa. Selain itu, menurut Sujarwo, Samsi, & Wibawa (2017), kebun binatang sebagai wisata pendidikan bermanfaat sebagai sarana menjelajahi dunia alam dan mempromosikan pengembangan konsep tentang hewan, ekologi, dan keanekaragaman hayati.

Saat ini apabila meninjau dari kondisi serta manajemen pengolaan dari taman satwa ini, beberapa aspek dari kawasan kurang memadai serta banyak yang menyalahi konsep konservasi yang diusung. Konsep Exhibit yang masih berbentuk jeruji menjadi permasalahan bagi TSTJ karena dirasa tidak sesuai dengan kaidah konservasi. Di bagian lain adanya pembangunan taman baru dan area bermain yang lokasi penempatannya kurang sesuai. Pembangunan taman baru dan area bermain

dapat merubah fungsi utama Taman Jurug yang seharusnya fokus sebagai Taman Satwa. Selain itu sirkulasi kawasan yang tidak tertata dengan baik sehingga menjadikan pengunjung tidak mendapatkan pengalaman wisata dengan maksimal. Penempatan Exhibit yang tidak memiliki pengelompokan yang jelas juga menyebabkan atraksi wisata menjadi monoton. Tumpang tindih fungsi ini harus dibenahi agar kawasan memiliki fungsi yang terfokus sebagai Taman Satwa. Selain akan mengembalikan fungsi, penataan kawasan juga akan membantu dalam pengelolaan satwa yang ada.

Meski begitu, Taman Satwa Taru Jurug memiliki potensi untuk meningkatkan eksistensinya sebagai kebun binatang yang dapat memberikan edukasi, khususnya kepada masyarakat Surakarta. Tentunya apabila diikuti dengan revitalisasi serta penambahan atraksi pendukung seperti museum Satwa maupun area *playground* untuk berinteraksi secara langsung dengan satwa. Penambahan fasilitas penunjang ramah anak juga diperlukan guna mencapai kenyamanan dan keamanan pengunjung anak.

1.3 Rumusan Permasalahan

1.3.1 Permasalahan

Bagaimana konsep perencanaan dan perancangan arsitektur Taman Satwa Taru Jurug (TSTJ) Surakarta sebagai taman satwa yang memberikan edukasi dalam hal pengenalan satwa serta habitatnya sekaligus menjadi area wisata yang ramah anak yang dapat memberikan hak anak perihal rasa aman dan nyaman di kawasan wisata sehingga dapat memaksimalkan proses pembelajaran.

1.3.2 Persoalan

Berdasarkan permasalahan yang telah ada, dirumuskan persoalan sebagai berikut :

1. Bagaimana menyediakan kebutuhan ruang serta fasilitas untuk kegiatan wisata edukasi pada Taman Satwa Taru Jurug?
2. Bagaimana konsep ramah anak pada kawasan Taman Satwa Taru Jurug dalam pengadaan fasilitas yang dapat menunjang terbentuknya kawasan yang ramah anak?

1.4 Tujuan dan Sasaran

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dalam perencanaan dan perancangan Taman Satwa Taru Jurug antara lain :

1. Mengidentifikasi macam ruang wisata edukasi dan pengelolaan satwa serta merancanganya untuk menunjang fungsi Taman Satwa Taru Jurug.
2. Mengkarakterisasi kebutuhan ruang/fasilitas yang ramah anak untuk menunjang wisata edukasi di Taman Satwa Taru Jurug.

1.4.2 Sasaran

Sasaran yang dicapai dalam perancangan kawasan ini adalah mengembangkan lingkungan Taman Satwa Taru Jurug agar dapat menjadi taman wisata yang mengedukasi pengunjung serta memberikan rasa aman dan nyaman kepada pengunjung anak melalui penerapan konsep ramah anak.

1.5 Lingkup Pembahasan

Agar tujuan dapat tercapai, lingkup pembahasan akan dibatasi dalam lingkup sebagai berikut :

1. Menyusun konsep perencanaan dan perancangan kawasan Taman Satwa Taru Jurug dengan penambahan kegiatan wisata yang edukatif serta penataan exhibit yang variatif.
2. Menyediakan fasilitas yang ramah anak serta penambahan variasi ruang bermain untuk memberikan kenyamanan.

1.6 Metode Pembahasan

Pembahasan dilakukan dengan merujuk pada metode deskriptif, yaitu dengan mengumpulkan, memaparkan, mengompilasi, serta menganalisa data yang kemudian digunakan dalam penyusunan program dan konsep dasar perencanaan dan perancangan yang berjudul Taman Satwa Taru Jurug Surakarta sebagai Taman Wisata Edukasi Ramah Anak.

Adapun metode pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

a. *Studi Literature*

Studi *literature* dilakukan untuk memperoleh landasan teori, standar perancangan dan kebijaksanaan perencanaan dan perancangan melalui buku, jurnal, dan bahan-bahan tertulis lain yang dapat dipertanggungjawabkan terkait dengan wisata edukasi pada taman satwa serta konsep ramah anak.

b. *Studi Observasi*

Studi observasi dilakukan melalui observasi langsung pada objek yang dibutuhkan dengan melakukan wawancara dengan pihak pengelola serta melakukan dokumentasi sehingga dapat menjadi

c. *Studi Banding*

Studi banding diperlukan untuk memperluas perspektif yang akan mempermudah untuk membandingkan serta memperoleh data yang diinginkan yang berguna dalam proses perancangan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (DP3A) adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan menjabarkan mengenai topik bahasan yang diangkat. Berisi pengertian judul, latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan saran, lingkup pembahasan mengenai Taman Satwa Taru Jurug sebagai taman wisata edukasi yang ramah anak, metode pembahasan, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bagian tinjauan pustaka menjelaskan mengenai teori serta sumber data yang relevan untuk memperkuat gagasan dalam perencanaan yang sesuai dengan topik bahasan yang diangkat yaitu Taman Satwa Taru Jurug sebagai taman wisata edukasi yang ramah anak.

BAB III TINJAUAN LOKASI

Bagian tinjauan lokasi menjelaskan mengenai lokasi, kondisi, serta potensi dari kota surakarta serta kawasan Taman Satwa Taru Jurug. Data-data yang disajikan berupa data fisik/non fisik seperti kebijakan pemerintah, data pariwisata, serta data lain yang sesuai dengan topik yang diangkat.

ANALISIS KONSEP PERANCANGAN DAN PERENCANAAN

BAB IV Bagian analisis dan konsep menjabarkan mengenai analisa konsep kawasan Taman Satwa Taru Jurug, serta analisa site terkait konsep ruang, massa, interior, struktur dan utilitas, serta penekanan dari konsep ramah anak.